

CBS
ELECTRONICS

JUMPMAN JUNIOR *EPYX*



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Mode d'emploi en Français	Page	7
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	11
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	15
Istruzioni in Italiano	Pagina	19

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision®, ADAM™ & Super Action™
 are trademarks of Coleco Industries, Inc.
 © 1983 CBS Inc. JUMPMAN JUNIOR™
 © 1983 Epyx, Inc.

GETTING READY TO PLAY

1. Set up your CBS COLECOVISION™ or CBS Adam™ Computer as shown in the Owner's Manual.
2. Make sure the power is OFF before inserting or removing your cartridge
3. Now insert your JUMPMAN JUNIOR™ cartridge into computer or game console.
4. Then turn ON the power switch.
5. Only the controller in Port 1 is used regardless of how many people are playing.

GAME DESCRIPTION

Jumpman Junior is a game full of variety and suspense. There are 12 different game levels and from one to four players may play. In addition, there are 8 speed levels-you can choose how fast or slow you want Jumpman Junior to move.

The object is to successfully complete all 12 game levels, scoring as many points as you can. You must try and defuse every bomb on each level... before all your lives are lost to the many dangers delivered by the ALIENATORS.

USING YOUR CONTROLS

Once you turn the power ON, an introduction screen will appear. You may bypass this introduction and go directly to the Selection Menu screen by pressing the # button. Then select the number of players (1-4) by pressing the desired number on the controller keypad.

HERE'S HOW TO PLAY

CHOOSING JUMPMAN JUNIOR'S SPEED

To enter the desired speed for each player, press the appropriate number on the keypad (1-8). The fastest speed is 1 and the slowest is 8. Once a player selects a speed, the speed is in effect for duration of the game and cannot be changed. When the speed for each player has been selected, the game will begin. Experiment – play games at different speeds until you can successfully manoeuvre Jumpman Junior at top speed.

PLAYING THE GAME

In the beginning, the game levels 1-12 are played in sequence. If the player(s) complete(s) all 12 levels, the game will then select random levels and the player(s) may continue to play until all their Jumpmen have been defeated.

When there is more than one player, players are prompted before their turns. Each player starts with four Jumpmen (or "four lives"). An additional Jumpman is awarded every time a player scores 7,500 points. When a player successfully completes a level by defusing all the ALIENATOR'S bombs, or if all of his or her Jumpman Juniors have been wiped out, the joystick is passed on to the next player. (The player will begin at the same level.) If all of a player's Jumpmen are killed before he or she completes a level, the player is eliminated from the game. Players who have completed a level and have Jumpmen remaining will move on to the next level.

MOVING JUMPMAN JUNIOR

You move your Jumpman with your joystick. Pushing your stick forward makes him climb up ladders. Pulling your stick back towards yourself makes him climb down ladders. Push the stick left, he moves left... to the right, and he moves right.

Jumpman Junior leaps when you press the left button. If the stick is pushed forward, he will jump straight up (often a necessary manoeuvre when a bullet comes your way)!

When you press the left button and simultaneously push the stick to the right, Jumpman Junior will leap to the right. Press the button and push the stick left, and Jumpman will jump left. But, beware – if Jumpman Junior leaps short of the structure he is trying to reach, if he jumps off the screen or falls too far, KABAM... another life will be lost.

STARTING A NEW GAME

If you wish to restart the game at any time press the # button to return to the Selection Menu or press the ★ button to play with the current player and speed selections.

SCORING

When your Jumpman Junior reaches a bomb and defuses it, you score 100 points. (Jumpman Junior must actually touch the bomb in order to defuse it.)

After you have successfully completed a level, additional points are added to your score for each Jumpman you have left. The number of points you win varies from level to level. They range from 25 points on Level 1, to 300 points on Level 12. You also receive Bonus points for the time remaining on your time clock.

HELPFUL HINTS



UP ROPE

Jumpman Junior automatically climbs up. He can't go down this rope.



DOWN ROPE

Jumpman Junior automatically climbs down. He can't go up this rope.

On the far side of Jupiter lies the Jupiter Command Substation, a valuable outpost of planet Earth. The ALIENATORS, dreaded enemies from beyond our solar system, have already attacked Jupiter Command Station and are now invading the Substation! Can it be saved?

Jumpman, Jupiter's super secret agent, is desperately trying to restore communications at the Command Station. As the promising apprentice to Jumpman, you, JUMPMAN JUNIOR™, have received an emergency request to drive back the ALIENATORS. You must defuse the bombs planted throughout the Substation's 12 levels before they explode, crumbling the outpost instantly. Your speed, jumping ability and courage are your only weapons against the enemy.

Using your joystick, you must move JUMPMAN JUNIOR™ up and down the ladders, ropes and elevators to reach the bombs. Push your joystick button to activate JUMPMAN JUNIOR'S jet boosters to leap away from electrocution traps, moving walls and ever-present bullets. GOOD LUCK! Jumpman – and the entire planet – are counting on you.



VORBEREITUNG ZUM SPIEL

1. Schließen Sie Ihre CBS ColecoVision™-Console oder Ihren CBS ADAM™-Computer, wie in der Bedienungsanleitung gezeigt, an.
2. Achten Sie darauf, daß der ON/OFF-Schalter auf OFF (Aus) steht, bevor Sie eine Cassette austauschen.
3. Stecken Sie Ihre JUMPMAN JUNIOR™-Cassette in Ihren Computer oder Ihre Console.
4. Schalten Sie auf ON.
5. Nur die Bedienungseinheit aus Fach 1 wird benutzt, egal wieviele Spieler es gibt.

SPIELBESCHREIBUNG

Jumpman Junior™ ist ein Spiel voller Vielfalt und Spannung. Es gibt 12 verschiedene Schwierigkeitsgrade und 1-4 Spieler können spielen. Es gibt auch 8 Geschwindigkeiten – Sie können wählen, wie schnell oder langsam Jumpman Junior sich bewegen soll.

Das Ziel des Spieles ist es, alle 12 Schwierigkeitsgrade zu beenden und so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Sie müssen versuchen, jede Bombe in jedem Schwierigkeitsgrad zu entschärfen... bevor alle Ihre Jumpmänner von den gefährlichen ALIENATORS vernichtet werden.

Wenn Sie auf "ON" schalten, erscheint das erste Bild. Sie können gleich das "Selection Menu"-Bild wählen, indem Sie # drücken. Wählen Sie dann die Anzahl der Spieler (1-4) durch Drücken der entsprechenden Zahlentaste.

SO WIRD GESPIELT

Wählen Sie Jumpman Junior's™ Geschwindigkeit

Um die gewünschte Geschwindigkeit für jeden Spieler einzugeben, drücken Sie die entsprechende Zahlentaste (1-8). Die höchste Geschwindigkeit ist 1 und die niedrigste 8. Wenn ein Spieler eine Geschwindigkeit gewählt hat, bleibt diese Geschwindigkeit während des Spiels bestehen und kann nicht geändert werden. Experimentieren Sie – probieren Sie Spieler bei verschiedenen Geschwindigkeiten aus, bis Sie Jumpman Junior™ bei höchster Geschwindigkeit erfolgreich manövrieren können.

Zum Spiel selbst

Am Anfang werden die Schwierigkeitsgrade 1-2 nacheinander gespielt. Wenn alle 12 Schwierigkeitsgrade beendet sind, wählt das Spiel zufällig Schwierigkeitsgrade, und es kann weitergespielt werden, bis alle Jumpmänner besiegt wurden.

Wenn es mehrere Spieler gibt, wird jeder zum Spielen aufgefordert, wenn er dran ist. Jeder Spieler fängt mit vier Jumpmännern an.

Jedes Mal, wenn ein Spieler 7500 Punkte erreicht, bekommt er einen Bonus-Jumpman. Wenn ein Spieler einen Schwierigkeitsgrad erfolgreich beendet, indem er alle ALIENATOR-Bomben entschärft, oder wenn all seine oder ihre Jumpman Juniors™ vernichtet wurden, wird der Steuerknüppel an den nächsten Spieler weitergereicht. (Dieser Spieler wird mit dem gleichen Schwierigkeitsgrad beginnen.) Wenn alle Jumpman Juniors™ eines Spielers vernichtet wurden, bevor er einen Schwierigkeitsgrad beendet hat, ist das Spiel für ihn zu Ende. Spieler, die einen Schwierigkeitsgrad beendet haben und noch Jumpmänner übrig haben, gehen zur nächsten Runde weiter.

Bewegen Sie Jumpman Junior™

Sie bewegen Jumpman Junior™ mit Ihrem Steuerknüppel. Drücken Sie Ihren Steuerknüppel nach vorne, und er klettert Leitern hinauf. Ziehen Sie den Steuerknüppel zu sich zurück, und er klettert die Leitern wieder herab. Drücken Sie den Steuerknüppel nach links, und er geht nach links... nach rechts, und er geht nach rechts.

Jumpman Junior™ springt, wenn Sie den roten Auslöser drücken. Wenn der Steuerknüppel nach vorne gedrückt wird, springt er senkrecht in die Luft (oft ein notwendiges Manöver, wenn eine Kugel in Ihre Richtung kommt!).

Wenn Sie den linken Knopf und gleichzeitig den Steuerknüppel nach rechts drücken, springt Jumpman Junior™ nach rechts. Drücken Sie den Knopf und den Steuerknüppel nach links, und Jumpman Junior™ springt nach links. Aber Vorsicht – wenn Jumpman Junior™ einen zu kurzen Sprung macht und das Gerüst nicht erreicht, springt er vom Bildschirm oder fällt auf eine tiefere Ebene. KABAM... ein Jumpman Junior™ weniger!

Neubeginn

Wenn Sie das Spiel neu beginnen wollen, drücken Sie #, damit das "Selection Menu" erscheint, oder ★, um mit dem jetzigen Spieler zu spielen und um die Geschwindigkeit auszuwählen.

PUNKTE

Wenn Ihr Jumpman Junior™ eine Bombe erreicht und entschärft, bekommen Sie 100 Punkte. (Jumpman Junior™ muß die Bombe berühren, um sie zu entschärfen.)

Nachdem Sie einen Schwierigkeitsgrad erfolgreich beendet haben, bekommen Sie **Bonus-Punkte** für jeden Ihnen verbleibenden Jumpman Junior™. Die von Ihnen gewonnene Punktzahl hängt von dem Schwierigkeitsgrad ab. **Bonuspunkte** können von 25 Punkten bei Schwierigkeitsgrad 1 bis 300 Punkte bei Schwierigkeitsgrad 12 sein. Sie bekommen auch Bonuspunkte für die auf Ihrer Zeitanzeige verbleibende Zeit.

STRATEGISCHE HINWEISE



SEIL AUFWÄRTS
Jumpman Junior™ klettert automatisch hinauf. Er kann an diesem Seil nicht herabklettern.



SEIL ABWÄRTS
Jumpman Junior™ klettert automatisch herab. Er kann an diesem Seil nicht hinaufklettern.

Auf der anderen Seite von Jupiter liegt die Jupiter Command Substation, ein wertvoller Vorposten des Planeten Erde. Die ALIENATORS, gefürchtete Feinde von jenseits unseres Solarsystems, haben die Jupiter Command Station schon angegriffen und attackieren jetzt die Substation! Kann sie gerettet werden?

Jumpman, Jupiters Super-Geheimagent, versucht verzweifelt, die Kommunikation auf der Command Station wiederherzustellen. Als vielversprechender Lehrling von Jumpman haben Sie, JUMPMAN JUNIOR™, eine dringende Bitte erhalten, die ALIENATORS abzuwehren. Sie müssen die Bomben entschärfen, die auf den 12 Ebenen der Station verteilt sind, bevor sie explodieren und den Vorposten zerstören. Ihre Geschwindigkeit, Sprungkraft und Mut sind Ihre einzigen Waffen gegen den Feind.

Benutzen Sie Ihren Steuerknüppel, damit JUMPMAN JUNIOR™ sich auf den Leitern, Seilen und Aufzügen auf und ab bewegt, um die Bomben zu erreichen. Drücken Sie den Auslöser, um JUMPMAN JUNIOR's™ Raketenstiefel zu aktivieren, damit er elektrischen Fallen, beweglichen Wänden und gefährlichen Kugeln entkommen kann. VIEL GLÜCK! Jumpman – und der gesamte Planet – verlassen sich auf Sie.

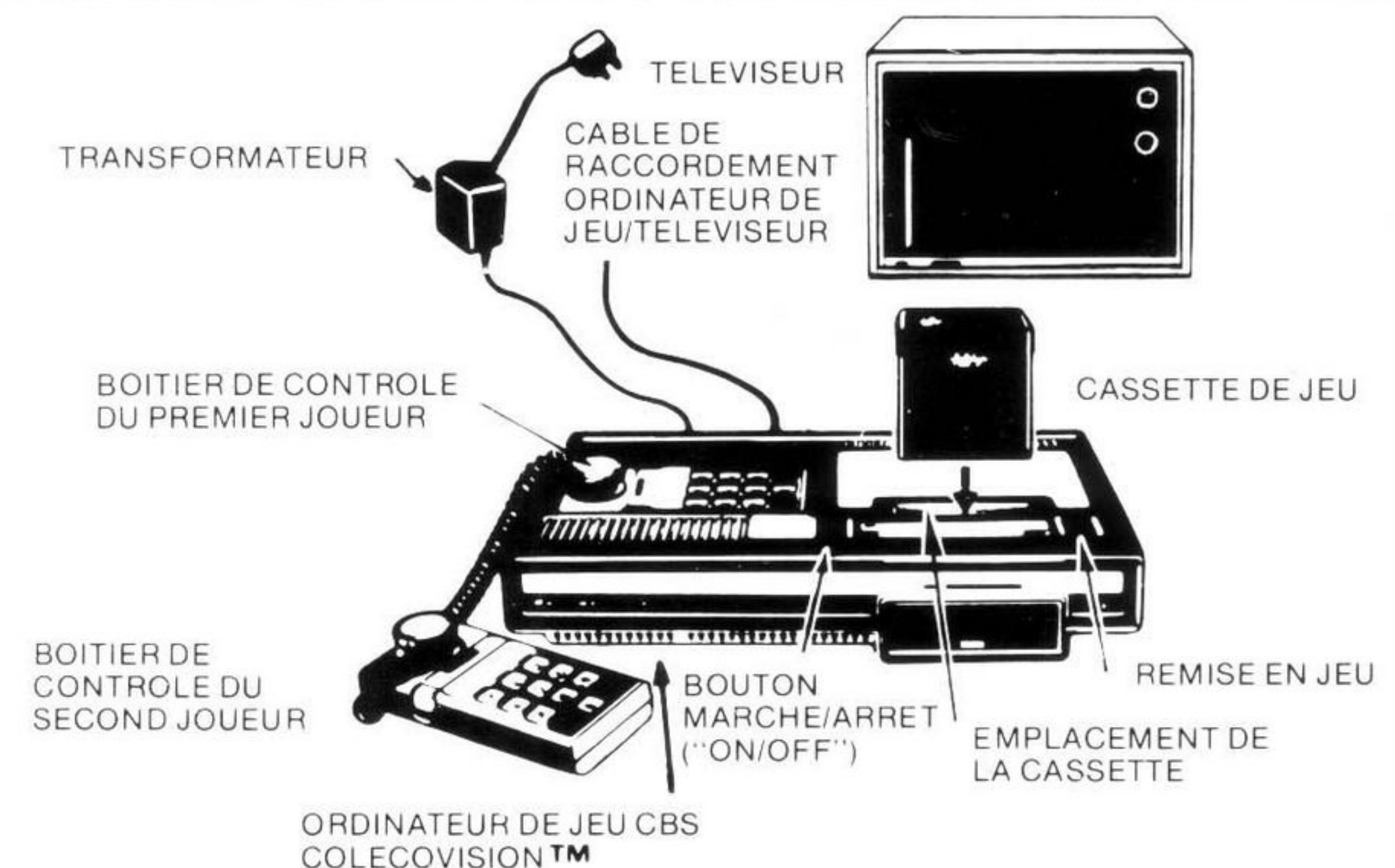


LE JEU

Agent secret de Jupiter, Jumpman™ essaie désespérément de rétablir la communication avec la station de commande. En tant qu'élève de Jumpman™, JUMPMAN JUNIOR™ a reçu la mission impérative de repousser les Alienators.

Vous devez désamorcer toutes les bombes dissimulées dans les 12 niveaux de la Super Station avant qu'elles n'explosent, détruisant tout instantanément. Votre vitesse d'action, votre agilité et votre courage sont vos armes contre l'ennemi.

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur CBS ColecoVision™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur. Puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise No 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs, utilisez les 2 boîtiers de contrôle.

- **Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS Coleco-Vision™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une cassette.** Poussez le bouton marche/arrêt ("ON/OFF") sur marche ("ON") après avoir introduit la cassette.

COMMENT JOUER

JUMPMAN JUNIOR™ est un jeu plein d'imprévus et de suspense: 12 niveaux de jeux de 1 à 4 joueurs, 8 niveaux de vitesse.

Le but du jeu est de réussir à passer les 12 niveaux et de gagner le maximum de points. Mais attention, à chaque niveau, vous devez essayer de désamorcer plusieurs bombes à retardement... avant que les Alienators ne fondent sur vous. Votre vie alors ne vaut pas cher!

Au départ

Après avoir allumé votre ordinateur de jeu, attendez que les options N° de joueurs apparaissent. Sélectionnez le nombre de joueurs 1-4 en pressant le chiffre désiré sur votre boîtier de contrôle.

La bonne vitesse de JUMPMAN JUNIOR™

Pour sélectionner la vitesse, appuyer de 1 à 8 sur le clavier. La plus rapide correspond au chiffre 1 et la plus lente au chiffre 8. Quand chaque joueur a sélectionné sa vitesse, celle-ci reste constante durant toute la durée du jeu.

Un conseil: essayez toutes les vitesses avant de choisir la plus élevée. Jouer à JUMPMAN JUNIOR™ au niveau 1 n'est pas une mince affaire! Le jeu ne peut commencer qu'après la sélection d'une vitesse par joueur.

En pleine action

Au départ, les 12 niveaux de jeu se déroulent en séquence continue. Si le ou les joueur(s) est (sont) parvenu(s) au 12e niveau, le jeu sélectionne lui-même d'autres niveaux et la partie se poursuit jusqu'à la défaite totale de JUMPMAN JUNIOR™. Quand la partie se joue à plusieurs, les joueurs doivent prévoir leur plan d'action avant leur tour. Chaque joueur commence avec 4 JUMPMAN JUNIOR™ (4 "vies"). Un JUMPMAN JUNIOR™ supplémentaire est donné en récompense chaque fois que le score atteint 7.500 points. Si un joueur désamorce toutes les bombes du niveau ou si tous les JUMPMAN JUNIOR™ sont anéantis, passez le boîtier de contrôle au joueur suivant. (Le joueur commence

alors au même niveau.) Si tous les JUMPMAN JUNIOR™ d'un joueur sont détruits avant la fin d'un niveau, le joueur est définitivement éliminé. Les joueurs ayant terminé un niveau et possédant des JUMPMAN JUNIOR™ en réserve, passent au niveau suivant.

En avant JUMPMAN JUNIOR™!

Vous dirigez votre Jumpman avec le levier de direction: en avant faites lui grimper l'échelle, en arrière pour le faire descendre, à gauche et à droite pour les mouvements transversaux.

JUMPMAN JUNIOR™ saute quand vous pressez le pulseur! Si le levier de direction est poussé, JUMPMAN JUNIOR™ bondit comme une sauterelle (une manœuvre bien utile lorsqu'un boulet vient à votre rencontre!) à droite ou à gauche en fonction de la direction donnée au joystick. Mais, attention – si vous calculez mal votre saut, trop court ou trop long, JUMPMAN JUNIOR™ ira s'écraser quelques mètres plus bas.

Paix à l'âme de votre JUMPMAN JUNIOR™!

SCORES

Quand JUMPMAN JUNIOR™ atteint la bombe et la désamorce, vous gagnez 100 points (JUMPMAN JUNIOR™ doit simplement la toucher pour la désamorcer). A chaque niveau réussi, un bonus s'ajoute à votre score... Le nombre de points gagnés varie d'un niveau à l'autre: 25 points au niveau 1, 300 points au niveau 12.

PETITS CONSEILS



Corde pour monter:
JUMPMAN JUNIOR™
grimpe automatiquement
mais ne peut descendre.



Corde pour descendre:
JUMPMAN JUNIOR™
descend automatiquement
mais ne peut monter.



SPELBESCHRIJVING

JUMPMAN JUNIOR™, een spel vol afwisseling en drama. Er zijn 12 verschillende speelschermen en het spel kan gespeeld worden met 1, 2, 3 of 4 spelers. Er kan een keus gedaan worden uit 8 snelheden, waarmee JUMPMAN JUNIOR™ zich over het scherm beweegt.

Het doel is alle 12 schermen tot een goed einde te brengen en op die manier zoveel mogelijk punten te scoren. Alle bommen op een scherm moeten onschadelijk gemaakt worden. Dit moet gebeuren voor de levens van JUMPMAN JUNIOR™, die voortdurend bedreigd worden door de ALIENATORS, op zijn.

HET SPEELKLAAR MAKEN

1. Sluit het CBS ColecoVision™ console of de ADAM™ computer aan volgens de gebruiksaanwijzing.
2. De on/off schakelaar moet **altijd** op "OFF" staan bij het inzetten of uithalen van een spelcassette.
3. Zet nu de spelcassette in het console.
4. Zet de stroomschakelaar op "ON".
5. Alleen de controller uit vak 1 wordt gebruikt, onverschillig hoeveel spelers er meedoen.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

Na het aanzetten verschijnt er een introductiescherm. Dit mag je overslaan door op vakje # te drukken en ga je dan door naar het Selection Menu scherm. Hier kies je het aantal spelers door het betreffende cijfer (van 1 tot 4) in te drukken op het toetsenbord van de controller.

HET SPELEN

HET KIEZEN VAN JUMPMAN JUNIORS SNELHEID

Iedere speler kiest z'n eigen snelheid, waarmee hij JUMPMAN JUNIOR™ wil spelen. Er zijn 8 snelheden, waarvan 1 het snelste en 8 het langzaamste is. Een eenmaal gekozen snelheid kan tijdens een spel niet meer veranderd worden. Iedere speler heeft zijn snelheid gekozen en het spel kan beginnen. Begin met een lage snelheid en voer deze op naar gelang je meer ervaring met het spel krijgt. Misschien komt er een tijd dat je JUMPMAN JUNIOR™ met succes op topsnelheid over het scherm kunt laten gaan.

SPELEN VAN HET SPEL

Aan het begin van een spel komen de 12 verschillende schermen altijd in dezelfde volgorde. Als de speler(s) de eerste 12 schermen af heeft, komen de daarop volgende in willekeurige volgorde en dit gaat door tot alle jumpmannen verslagen zijn.

Met meer dan een speler wordt om beurten gespeeld (iedere speler begint met 4 Jumpmen (4 levens). Iedere keer dat er 7500 punten gehaald worden komt er een Jumpman bij. Als een speler op een scherm alle bommen onschadelijk gemaakt heeft en ook als alle Jumpmen gesneuveld zijn, geeft hij de joystick aan de volgende speler door. Spelers beginnen altijd met hetzelfde scherm. Zodra een speler alle Jumpmen verloren heeft is het spel voor deze speler afgelopen. De spelers die nog Jumpmen over hebben gaan dan door naar het volgende scherm.

MET JUMPMAN JUNIOR OP WEG

Je beweegt Jumpman over het scherm met de joystick. Druk de joystick naar voren en hij gaat omhoog. De joystick naar achteren en hij gaat omlaag. Hetzelfde links en rechts en hij gaat in die richting.

Als je op de linkerzijknop drukt maakt Jumpman een sprong. Als je tijdens het indrukken de stick naar voren duwt springt hij recht omhoog. (Dit is dikwijls nodig om een kogel te ontwijken.)

Als je tijdens het indrukken van de linkerzijknop de joystick naar rechts beweegt springt Jumpman naar rechts. Idem naar links. Let wel op: als hij een verkeerde sprong maakt, tussen twee platforms, of hij valt links of rechts naast het raamwerk is het gebeurd met hem en is er weer een leven naar de knoppen.

START EEN NIEUW SPEL

Als je op welk moment dan ook een nieuw spel wilt starten, druk dan op de # knop. Als je hetzelfde spel met dezelfde speler(s) wilt spelen, druk dan op de knop★.

DE SCORE

Als JUMPMAN JUNIOR™ een bom onschadelijk maakt levert dat 100 punten op. (Om een bom onschadelijk te maken moet JUMPMAN een bom aanraken.)

Na het met succes afwerken van een ronde, worden er extra punten toegevoegd voor iedere Jumpman die er nog is. Het aantal extra punten varieert. Bij scherm 1 is dat 25 punten en bij scherm 12 is dit opgelopen tot 300 punten. Je krijgt ook extra punten voor de tijd die overblijft op de tijd-meter.

TIPS, DIE HELPEN!

Heel ver weg in de ruimte ligt een onderafdeling van het Jupiter Controle systeem. Dit controle-station geeft waardevolle informatie door naar de aarde. Maar nu worden zij aangevallen door de ALIENATORS, gevreesde vijanden uit de onbekende ruimte. Het Controle-station wordt aangevallen! Wie kan er redden?

JUMPMAN is diegene die de verbindingen met de buitenstations moet openhouden.

Hij kan daar niet gemist worden. Vandaar dat jij, als JUMPMAN JUNIOR™ het dringende verzoek krijgt naar het controlestation te gaan om de ALIENATORS te verslaan. De bommen, die op alle schermen geplaatst zijn, moeten onschadelijk gemaakt worden voor ze ontploffen. Je hebt drie eigenschappen, die je in staat moeten stellen je opdracht tot een goed einde te brengen en wel: je snelheid, je sprongkracht en je moed. Dit moet voldoende zijn.

Met de joystick laat je JUMPMAN JUNIOR™ de trappen op en af gaan. Met de aktieknop laat je hem springen en ontwijken. Bewegende ladders, bewegende muren, kogels overal, je komt zelfs een scherm tegen waar niets is en je alles moet ontdekken. Veel geluk op je missie. JUMPMAN, iedereen eigenlijk, rekent op je.



PREPARATEVI A GIOCARE

1. Preparete il CBS ColecoVision™ o il CBS Adam™ seguendo le istruzioni del manuale.
2. Assicuratevi che sia in OFF prima di introdurre o togliere la cartuccia.
3. Ora, potete inserire la cartuccia del JUMPMAN JUNIOR™ nel computer o nella console per i videogiochi.
4. Portare l'interruttore dell'alimentazione su ON.
5. Occorre usare solamente il dispositivo di controllo in Port 1, non importa quanti siano i giocatori.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Jumpman Junior è un gioco pieno di varietà e suspense. Vi è la possibilità di avere 12 diversi livelli di difficoltà e possono partecipare fino a quattro giocatori. Inoltre, vi sono 8 diversi livelli di velocità; quindi, potete scegliere a quale velocità far muovere Jumpman Junior. Occorre completare tutti e 12 i livelli di difficoltà, facendo più punti possibile. Occorre provare a disattivare ogni bomba in ogni livello... prima che gli ELIMINATORI vi eliminino con i loro pericolosissimi strumenti.

COME USARE IL DISPOSITIVO DI CONTROLLO

Una volta sull' ON, apparirà un primo quadro introduttivo. E' possibile visualizzare direttamente il Menu delle Opzioni premendo il tasto #. Poi, scegliete il numero dei giocatori (1-4) premendo il numero desiderato sulla tastiera di controllo.

ECCO COME GIOCARE

SCEGLIETE LA VELOCITA' DI JUMPMAN JUNIOR

Per attivare la velocità desiderata per ciascun giocatore, premere il tasto corrispondente al relativo numero sulla tastiera (1-8). La velocità maggiore è 1 e quella inferiore è 8. Una volta scelta la velocità, i giocatori non possono più modificarla perchè rimarrà la stessa. Una volta scelta la velocità di ciascun giocatore, può iniziare il gioco. Provate a giocare con le varie velocità fino a che non sarete in grado di far muovere Jumpman Junior alla massima velocità.

IL GIOCO

All'inizio, vengono giocati il livello 1 e 2 sequenza. Qualora il o i giocatori completino tutti e 12 i livelli, verranno scelti dei livelli a caso automaticamente e il giocatore o i giocatori possono così continuare a giocare fino a che il loro Jumpman non sia stato sconfitto. Nell'eventualità in cui vi sia più di un giocatore, tutti i giocatori vengono avvertiti prima che inizi il loro turno. Ogni giocatore inizia con quattro Jumpman (o "quattro vite"). Ogni volta che il giocatore totalizza 7.500 viene regalato un altro Jumpman. Quando il giocatore completa un livello sgominando tutte le bombe degli ELIMINATORI, o qualora tutti i Jumpman siano stati sconfitti, il joystick passa al giocatore seguente. (Il giocatore inizierà allo stesso livello.) Qualora tutti i Jumpman vengano uccisi prima del completamento di un livello, il giocatore viene eliminato. I giocatori che abbiano completato un livello e abbiano ancora Jumpman, passeranno al livello successivo.

COME MUOVERE IL JUMPMAN JUNIOR

Jumpman si muove guidato dal joystick. Spostando in avanti la levetta, gli si permette di salire le scale. Spostando la levetta all'indietro, Jumpman scende le scale. Spostando la levetta a sinistra o a destra si avrà il movimento relativo.

Jumpman Junior salta quando viene premuto il pulsante sinistro. Se la levetta viene spinta in avanti, salterà in alto (spesso è necessario quando vengono sparati dei proiettili nella sua direzione)!

Premendo invece il pulsante sinistro e spostando allo stesso tempo la levetta verso destra, Jumpman Junior salterà verso destra. Premere il pulsante e spostare a sinistra la levetta: Jumpman salterà a sinistra. Ma, attenzione, se Jumpman non salta abbastanza alto, se salta al di fuori del video o cade troppo lontano: KABAM... perderà un'altra vita.

RICOMINCIARE UNA NUOVA PARTITA

Per ricominciare da capo una nuova partita, premere il tasto # per ritornare al Menu delle Opzioni; oppure, premere il tasto X per giocare con il giocatore con il quale state giocando o per scegliere le velocità.

PUNTEGGIO

Quando Jumpman Junior raggiunge una bomba e riesce a dissinnescarla, vincete 100 punti. (Jumpman Junior deve toccare la bomba per dissinnescarla.) Dopo essere riusciti a completare un livello, vengono aggiunti ulteriori punti a seconda di quanti Jumpman sono rimasti. Il numero dei punti totalizzati varia a seconda del livello. Si arriva dai 25 punti del livello 1 ai 300 punti al livello 12. Potrete anche ricevere ulteriori punti a seconda del tempo rimastovi a disposizione sul contaminuti.

SUGGERIMENTI UTILI



CORDA IN ALTO.
Jumpman Junior sale automaticamente.
Non può scendere.



CORDA IN BASSO
Jumpman Junior scende automaticamente.
Non può salire.

Nella zona più lontana di Giove c'è la Substazione di Comando di Giove, un'inestimabile appendice del pianeta Terra. Gli ELIMINATORI, i terribili nemici che provengono da oltre il sistema solare, hanno già attaccato la Stazione di Comando di Giove ed ora stanno invadendo la Substazione! Potremmo salvarla?

Jumpman, l'agente super segreto di Giove, sta cercando disperatamente di riallacciare i collegamenti con la Stazione di Comando. Poiché voi siete JUMPMAN JUNIOR, il promettente subalterno di Jumpman, avete ricevuto la richiesta d'emergenza di ricacciare gli ELIMINATORI. Dovete disinnescare le bombe poste in tutti e 12 i livelli della Substazione prima che esplodano, eliminando così l'installazione all'istante.

La velocità, l'abilità di saltare e il coraggio sono le vostre uniche armi contro il nemico.

Con il joystick, dovrete muovere il JUMPMAN JUNIOR su e giù dalle scale, corde e ascensori per poter raggiungere le bombe. Premete il pulsante del joystick per far entrare in funzione gli apparecchi jet di cui è dotato JUMPMAN JUNIOR in modo da poter balzare lontano dalle trappole elettriche, dalle mura semoventi e dagli onnipresenti proiettili. BUONA FORTUNA! Jumpman e l'intero Pianeta Terra contano su di voi.

